

1 · ENGLISH SECTION  
2 · VERSION FRANÇAISE  
3 · DEUTSCHE GRUPPE  
4 · SEZIONE ITALIANO  
5 · SECCION ESPAÑOL

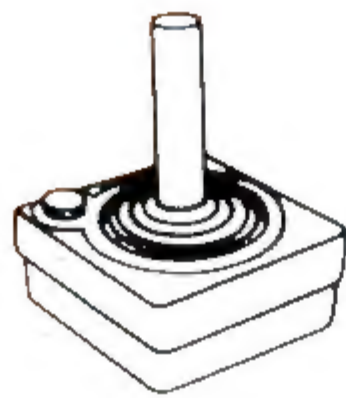
**8** VIDEO GAMES  
JEUX VIDEO  
TELE-SPIELE  
VIDEO GIOCHI  
JUEGOS VIDEO

# HUMAN CANNONBALL





Use your Joystick Controllers with this ATARI®



Game Program™ cartridge. Be sure the Joystick Controller cables are firmly plugged into the **CONTROLLER** jacks at the back of your ATARI Video Computer System™ game. For one-player games, use the Joystick Controller plugged into the **LEFT CONTROLLER** jack. Hold the Joystick

with the red button to your upper left, toward the television screen.

*See Section 3 of your owner's manual for further details.*

**NOTE:** Always turn the console power switch off when inserting or removing an ATARI Game Program cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI Video Computer System.

## HOW TO PLAY

Careful now, the Human Cannonball is counting on you to make your calculations accurately. Otherwise he'll end up flat as a pancake and you'll end up with 0 points or a miss to show for it!

The objective of this game is to shoot the man out of the cannon and into the water tower. To accomplish this, you must consider the following variables:

- The angle of the cannon (establishes the line or arc of trajectory the man follows after being shot from the cannon).

- The speed (MPH) at which the man travels after being shot from the cannon.
- The distance between the cannon and the water tower.

These variables are set by you and/or the computer, depending on the game you're playing. In some games, the cannon position remains fixed throughout the game. There are 8 game variations in all. Each game variation contains a one and two-player version. (See the Game Select Matrix on back cover.)



# CONSOLE CONTROLS

To select a game depress the **game select** switch. The game number appears in the upper left corner of the screen. A 1 is displayed in the upper right corner of the screen for a one-player

game. A 2 is displayed (upper right corner) for a two-player game.

To begin a game depress the **game reset** switch.

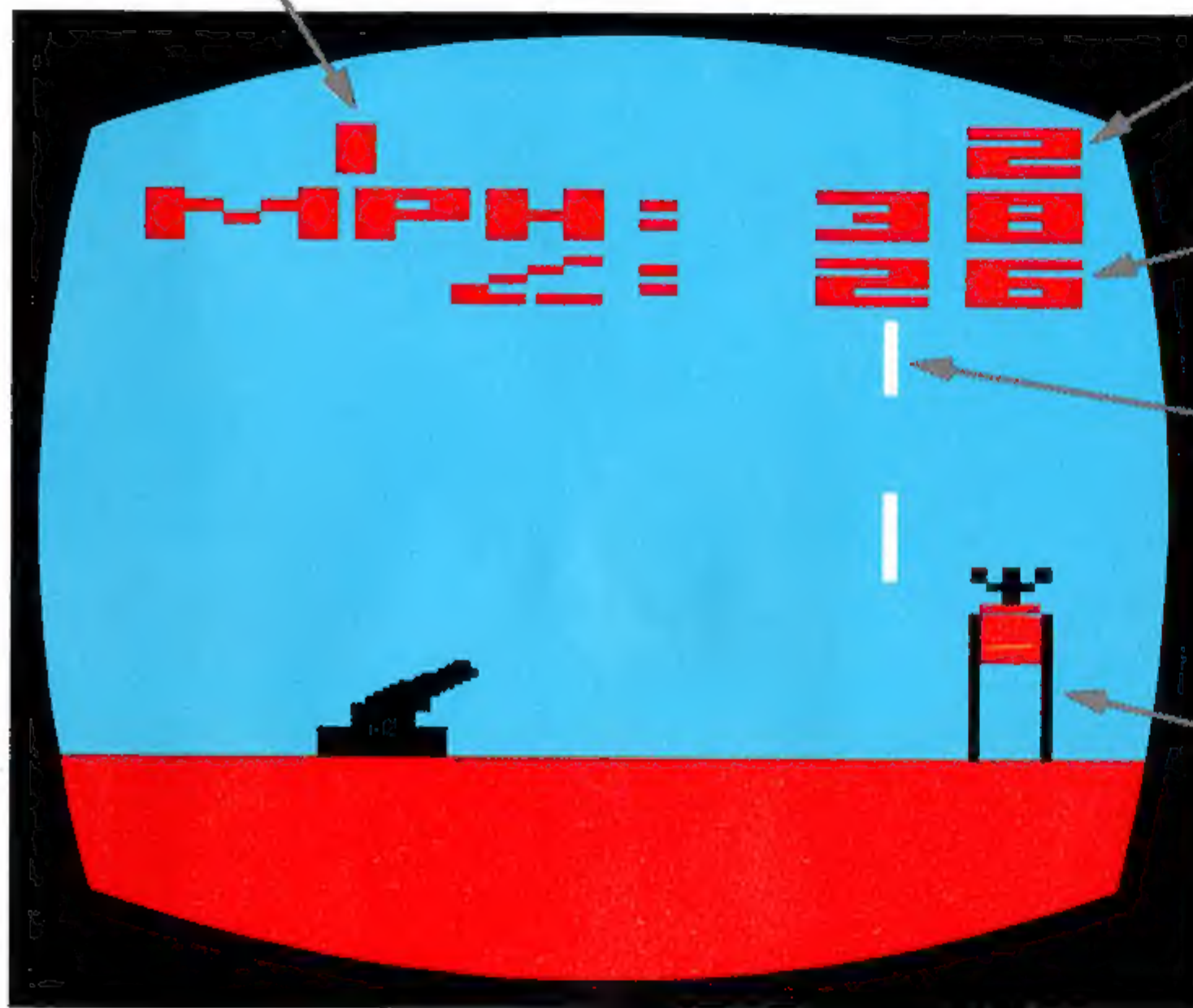
Game Number

Number of  
Players

Angle of  
Cannon

Moving  
Window

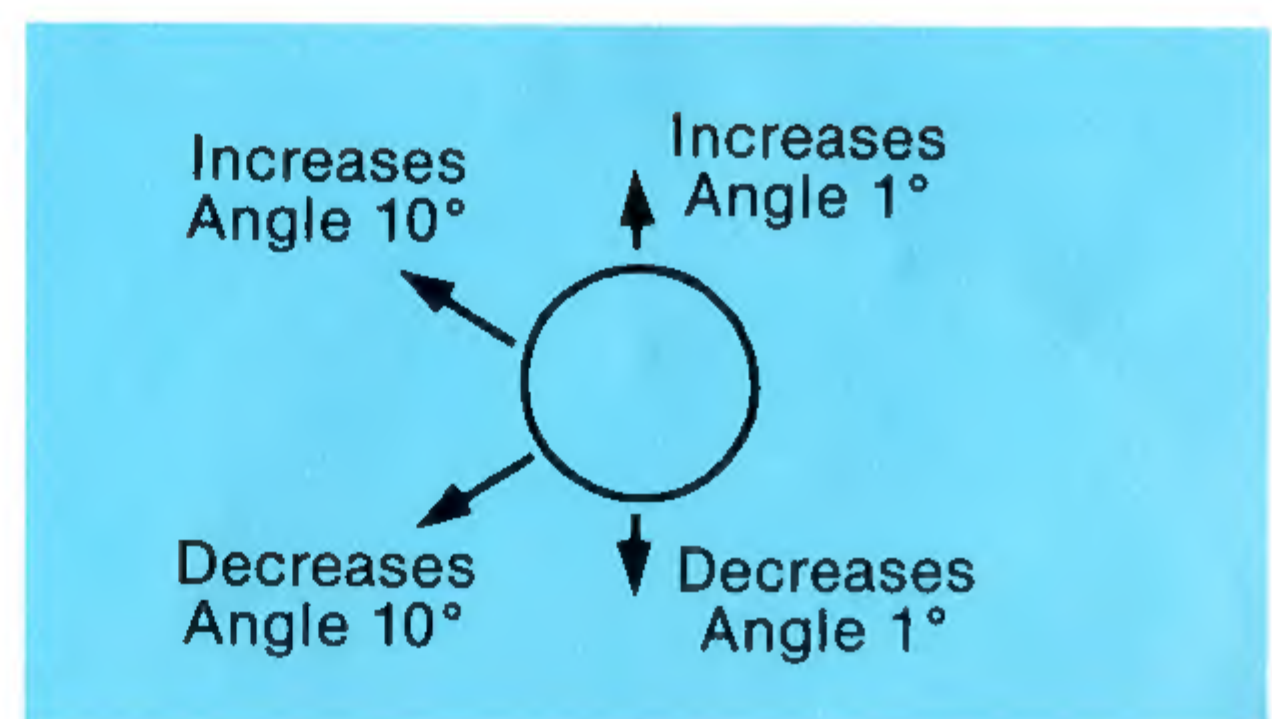
Water  
Tower



## USING THE CONTROLLERS

Use your Joystick Controller to adjust and set the game variables. Press the red button on your controller to shoot the man out of the cannon.


In games where the cannon angle can be adjusted, the Joystick works as follows:





## 1-ENGLISH SECTION

The minimum cannon angle for all games is **20** degrees. The maximum angle is **80** degrees. The cannon angle is shown near the

top, middle of the screen. (Example:  = 26.) The cannon itself only approximately shows the angle.

In games where the speed (MPH) can be adjusted, the Joystick works as follows:

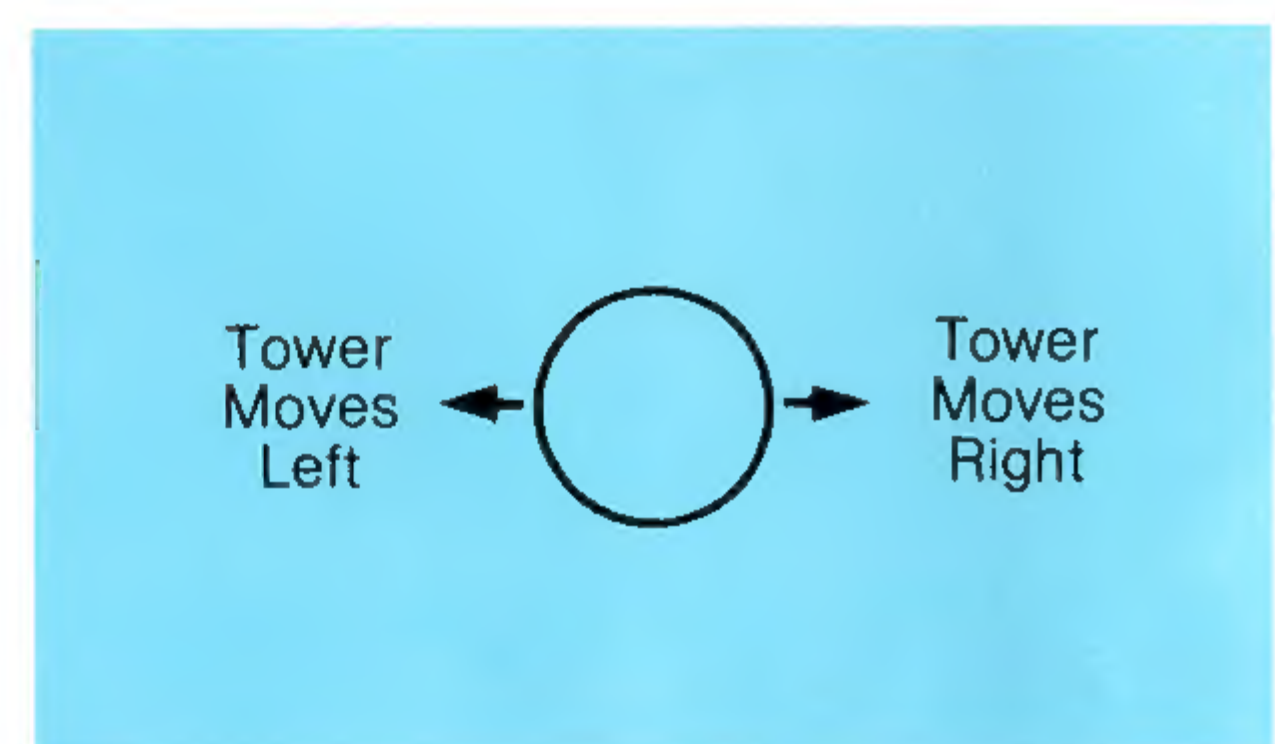
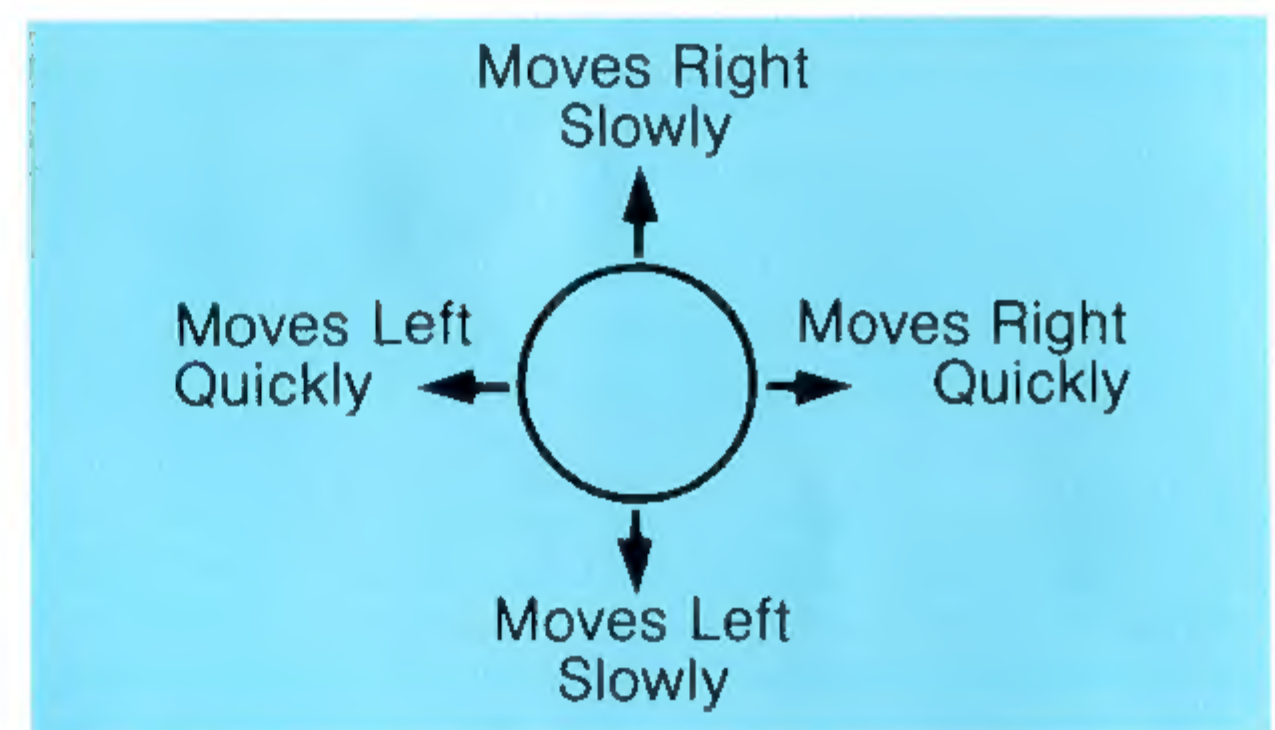
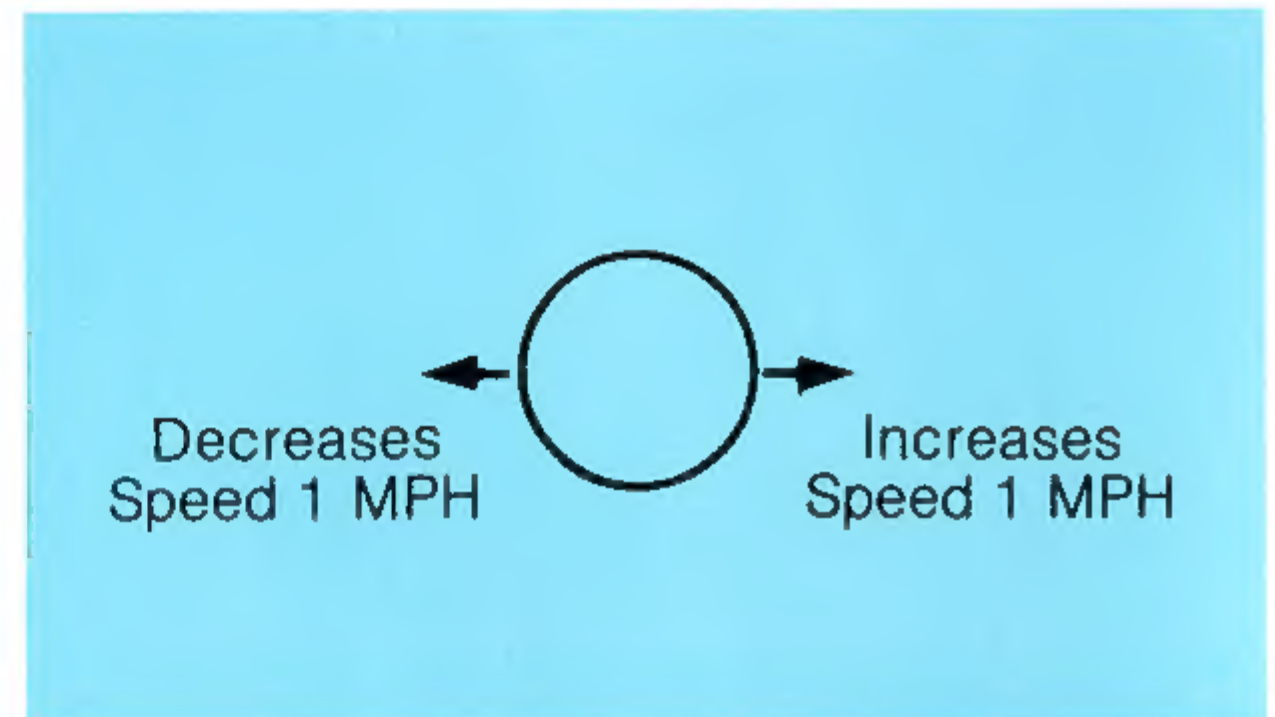
The maximum speed for all games is **45** MPH. It is possible, (but not practical for scoring) to adjust the speed down to **0** MPH. The speed is displayed near the top of the screen, just above the cannon angle. (Example: MPH = 38)

In games where the cannon's position can be adjusted, the Joystick works as follows:

In Games 1, 2, 3, and 4 the water tower can be moved back and forth **after** the man is shot from the cannon. In these games, the Joystick works as follows:

Games 5, 6, 7, and 8 have a moving "window" which is positioned in front of the water tower on the screen. Time your shot so that the man travels through the window en route to the water tower.

The water tower cannot be moved in Games 5, 6, 7, and 8.

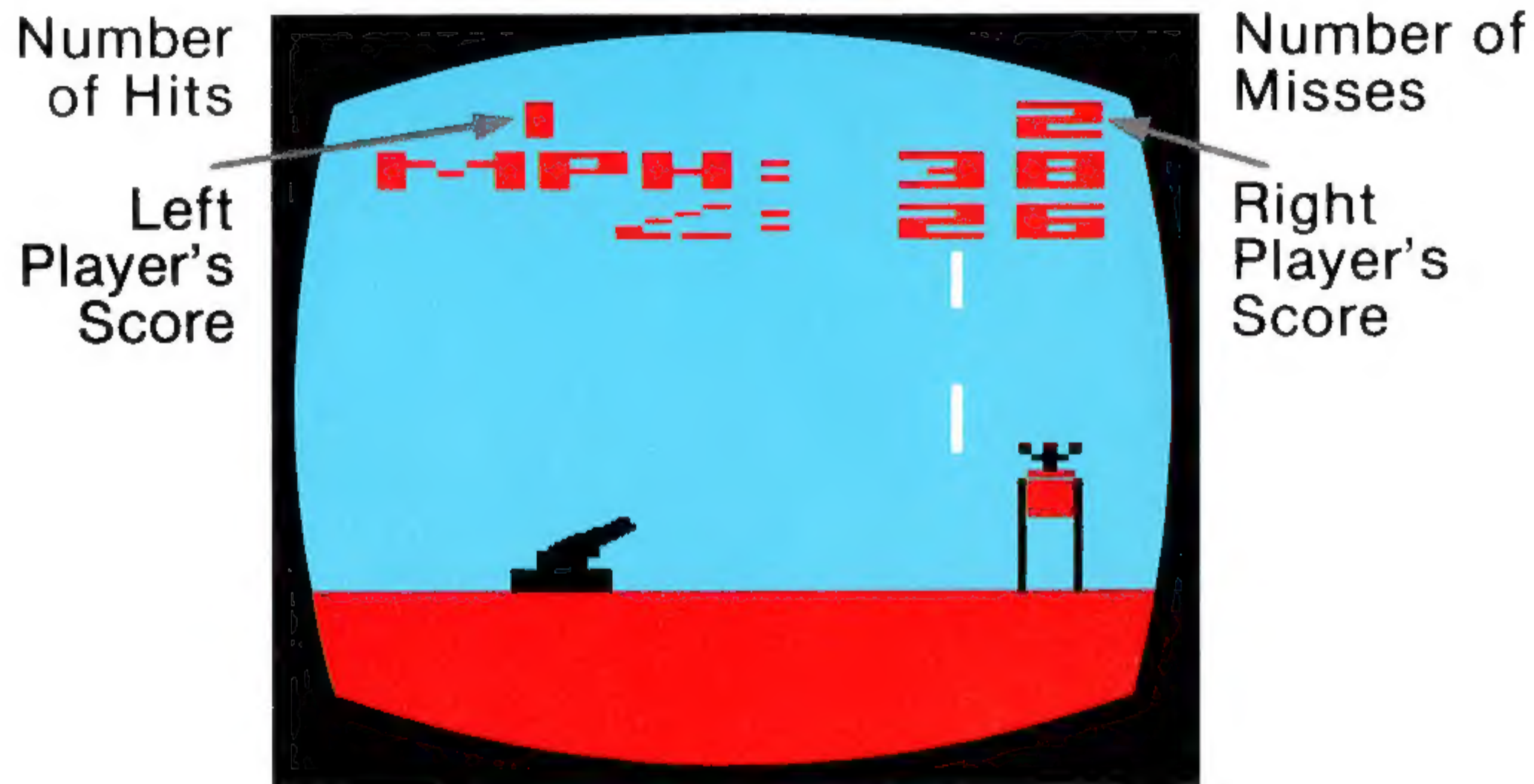




# SCORING

In one-player games, you score one point for each successful shot. The computer records one point against you for each miss. Your

score is shown at the top, left side of the screen. The number of misses is displayed at the top, right side of the screen.



The game ends after seven successful “shots” or seven misses.

In two-player games, each player scores one point for a successful “shot”. Misses have no effect on scoring. The first player to score seven points is the winner.

**NOTE:** After a player scores 7 points, the second player gets one more turn before the game ends.

The left player’s score is shown at the top, left side of the screen; the right player’s score is shown at the top right side of the screen.

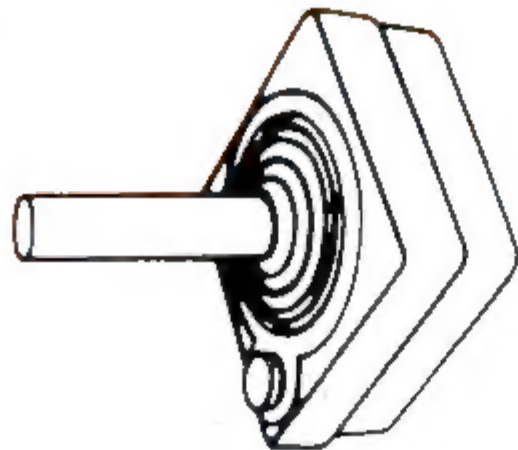
## DIFFICULTY SWITCHES

It is easier for the beginning player to start with the **difficulty** switch in the **b** position. In the **b** position, the water tower is twice as wide as it is when the switch is in the **a** position.

Use the **left difficulty** switch for one-player games.



# HUMAN CANNONBALL



Use your Joystick Controllers with this Game Program™ cartridge. Be sure the controllers are firmly connected to your Video Computer System™ game.

NOTE: Each game variation contains a one-player and a two-player version.

Game Number	1	2	3	4	5	6	7	8
Cannon Position	Fixed	Chosen at Random by Computer	Chosen at Random by Computer	Chosen by Player	Fixed	Fixed	Chosen at Random by Computer	Chosen by Player
Speed (MPH)	Chosen at Random by Computer	Chosen at Random by Computer	Chosen by Player	Chosen at Random by Computer	Chosen at Random by Computer	Chosen at Random by Computer	Chosen by Player	Chosen at Random by Computer
Cannon Angle	Chosen by Player	Chosen by Player	Chosen by Player	Chosen at Random by Computer	Chosen by Player	Chosen by Player	Chosen by Player	Chosen at Random by Computer
Movable Tower	Chosen by Player	Chosen by Player	Chosen by Player	Chosen by Player	Chosen by Player	Chosen by Player	Chosen by Player	Chosen by Player
Moving Window								

ATARI, INC., Consumer Division, P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

Manual, Program and Audiovisual © 1978 Atari, Inc.

Printed in U.S.A



**8** JEUX VIDEO

---

# HUMAN CANNONBALL

---



Avec cette cassette ATARI (ATARI® Game



Program™ cartridge), utilisez les commandes à manettes. Enfoncer la commande du joueur de droite dans la prise **RIGHT** au dos de l'appareil, celle du joueur de gauche dans la prise **LEFT**. Tenir les commandes, le bouton rouge en direction de l'écran de télévision. Si vous jouez seul, utilisez

une seule commande dans la prise **LEFT**.

*Consulter le chapitre 3 de la notice pour des renseignements plus détaillés.*

**N.B.** Il faut toujours éteindre l'appareil avant d'introduire ou de retirer une cassette. Ceci protège les éléments électroniques et prolonge la durée de vie de votre ATARI Video Computer System™ game.

## MARCHE DU JEU

Faites bien attention, votre "homme canon" compte sur vous pour bien calculer votre coup. Sinon, il terminera sa course en piteux état et vous votre partie avec 0 point, ou tout simplement avec un coup manqué.

Le but du jeu est de catapulter "l'homme canon" à l'aide du canon pour qu'il retombe dans le château d'eau. Pour y parvenir, il vous faut tenir compte des variables suivantes :

- l'angle du canon (détermine la ligne ou l'arc de la trajectoire que suivra "l'homme canon" après la mise à feu du canon)

- la vitesse (miles/heure) à laquelle il sera propulsé par le canon
- la distance entre le canon et le château d'eau

Ces variables sont fixées par vous-même et/ou l'ordinateur, selon le jeu que vous avez choisi. Dans certains jeux, la position du canon est fixe pendant toute la partie. Il existe 8 variantes du jeu au total. Chaque variante comporte une version à un joueur et une version à deux joueurs.



# LA COMMANDE

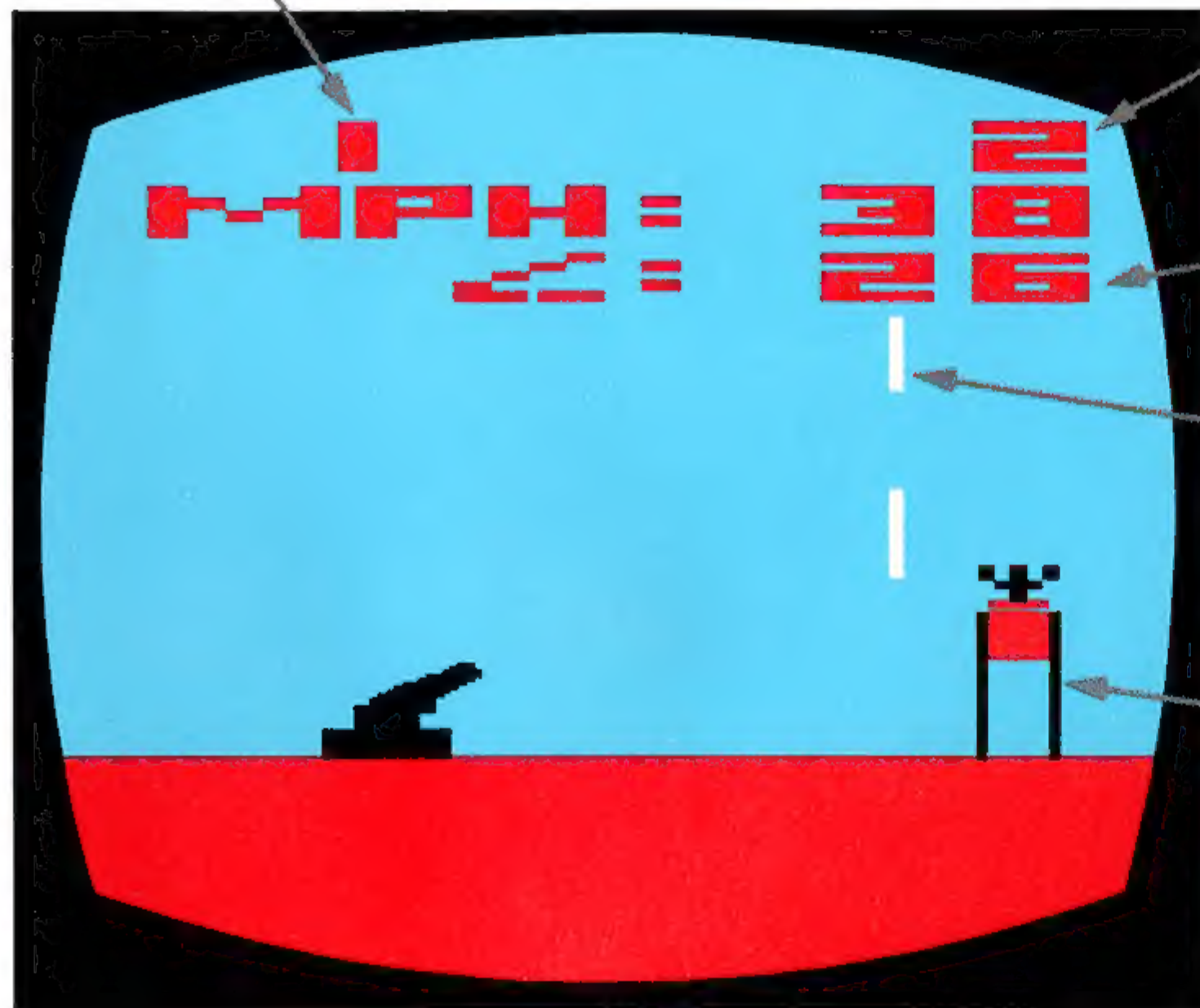
Pour sélectionner un jeu, appuyez sur le bouton de sélection de jeu. Le numéro du jeu apparaît en haut à gauche de l'écran. Un 1 apparaît en haut à droite pour les parties à

un joueur, un 2 pour une partie à deux joueurs.

Pour commencer une partie, appuyez sur le bouton de remise à zéro, GAME RESET.

Numéro de jeu

Nombre de joueurs



Angle du canon

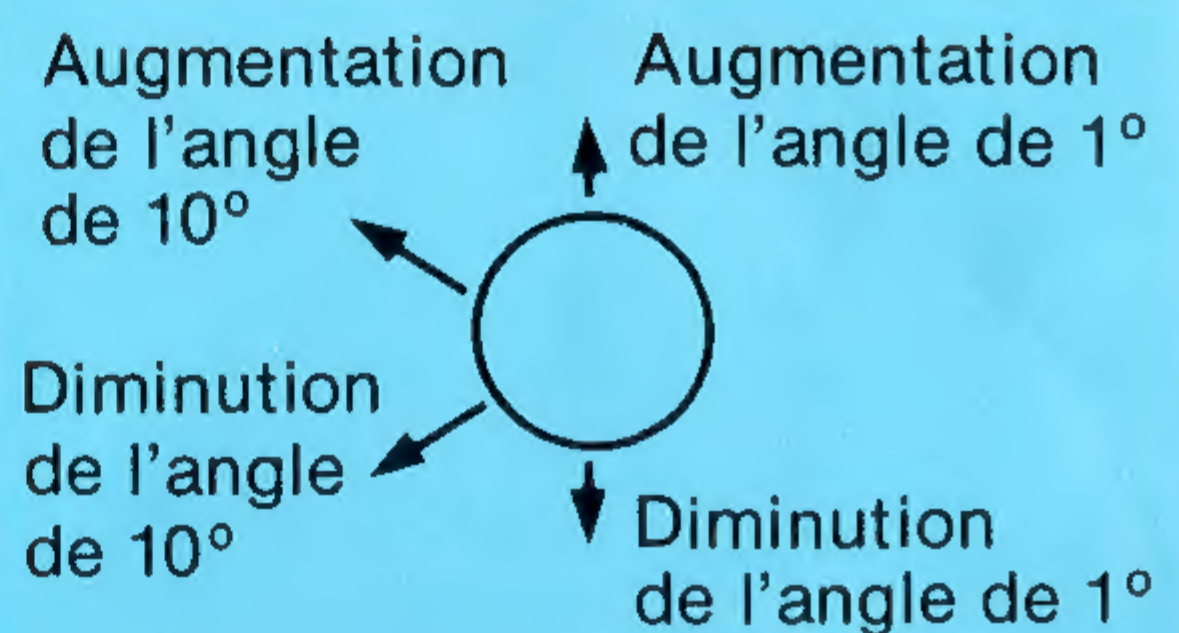
Fenêtre mobile

Château d'eau

## UTILISATION DE LA COMMANDE

Utilisez votre levier de commande pour établir les variables du jeu. Appuyez sur le bouton rouge de la commande pour catapulter "l'homme canon".

Dans les parties où l'angle du canon est réglable, on actionne ainsi le levier.





## 2 · VERSION FRANCAISE

L'angle minimum du canon dans tous jeux est de 20 degrés.  
L'angle maximum de 80 degrés.  
L'angle du canon est affiché en


Dans les parties où la vitesse (miles/heure) est réglable, on actionne ainsi le levier:

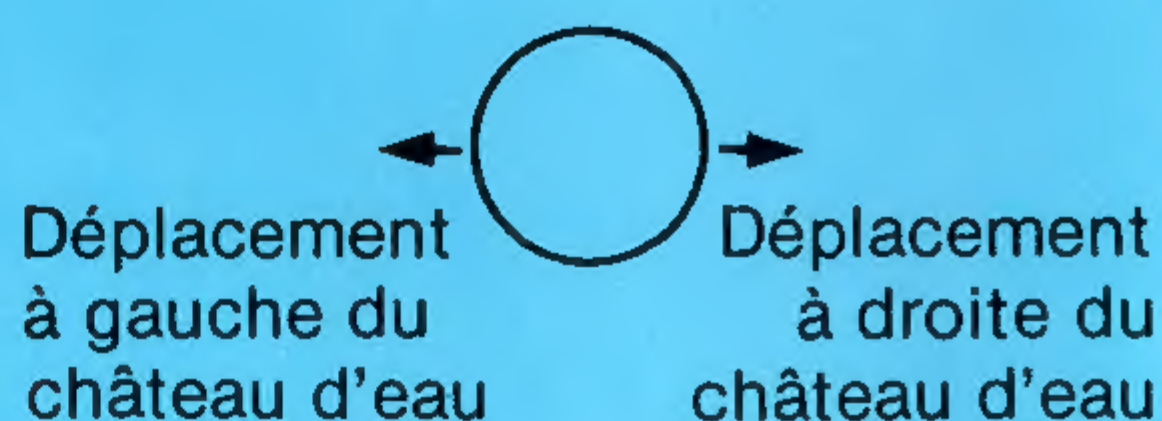
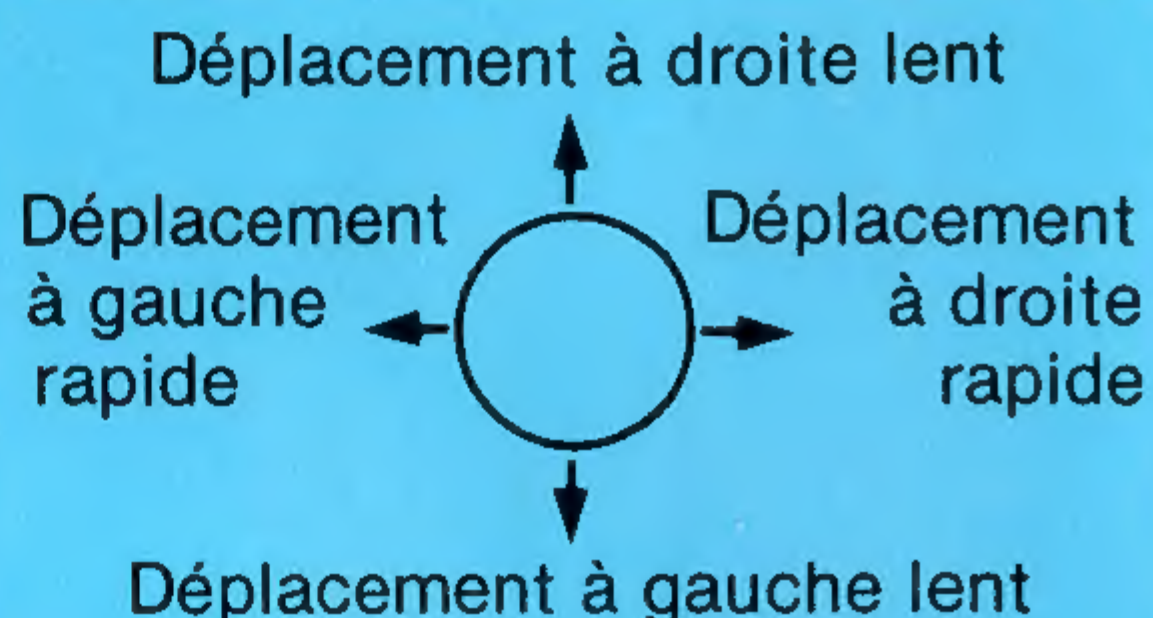
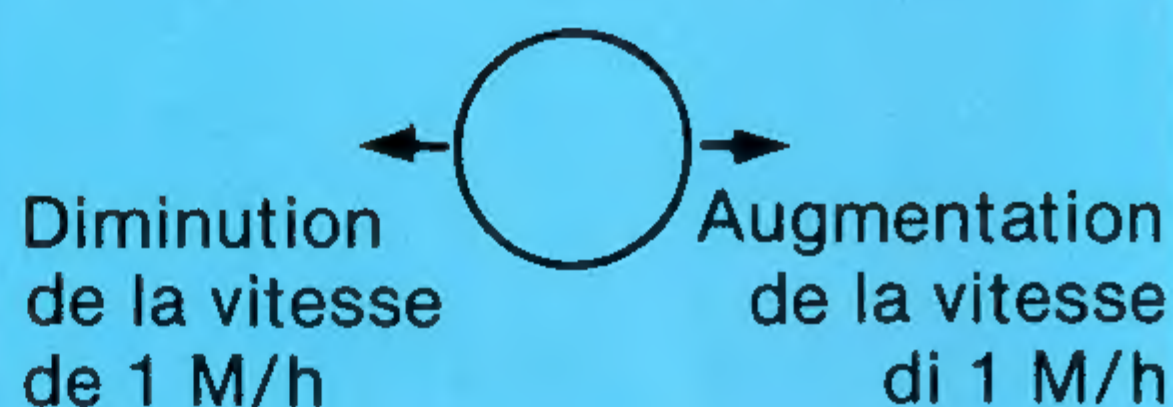
La vitesse maximale dans tous les jeux est de 45 miles/heure. Il est possible (mais peu utile pour le score) d'amener la vitesse à 0 M/h. La vitesse est affichée en haut de l'écran, immédiatement au-dessus de l'angle du canon (Exemple : M/h = 38).

Dans les jeux où la position du canon est réglable, on actionne ainsi le levier :

Dans les jeux 1, 2, 3 et 4 le château d'eau peut se déplacer en avant ou en arrière après le lancement du "l'homme canon". Dans ce jeu on actionne ainsi le levier:

Les jeux 5,6,7 et 8 comportent une "fenêtre mobile" placée en face du château d'eau, sur l'écran. Calculez votre tir de telle sorte que "l'homme canon" traverse la fenêtre et termine sa course dans le château d'eau. Le château d'eau ne peut pas être déplacé dans jeux 5, 6, 7 et 8.

haut au centre de l'écran. Exemple:  = 26). Le canon lui-même n'indique l'angle qu'approximativement.





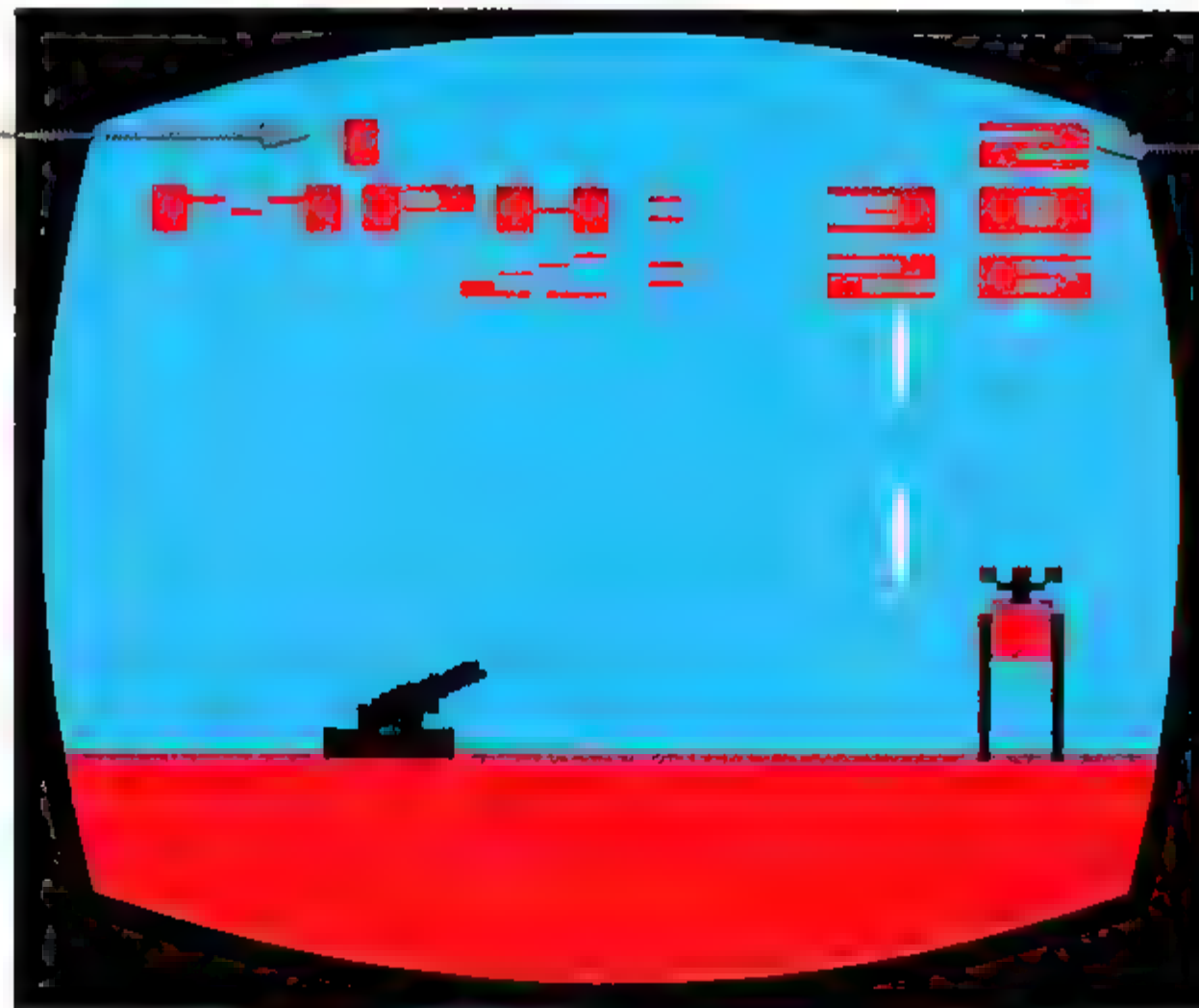
## SCORE

Quand vous jouez seul, vous marquez un point pour chaque tir réussi. L'ordinateur marque un point contre vous à chaque coup

manqué. Votre score est affiché en haut à gauche de l'écran, et le nombre de coups manqués en haut à droite.

Nombre de coups au but

Score du joueur de gauche



Nombre de coups manqués

Score du joueur de droite

La partie se termine après sept 'coups au but' ou sept 'coups manqués'.

Dans les parties à deux joueurs, chaque joueur marque un point par coup au but. Les coups manqués n'ont aucune incidence sur le score. Le premier joueur qui marque 7 points a gagné.

**REMARQUE:** Lorsqu'un joueur a marqué 7 points, le deuxième joueur a droit à un tour supplémentaire avant la fin de la partie.

Le score du joueur de gauche est affiché en haut à gauche de l'écran, le score du joueur de droite en haut à droite.

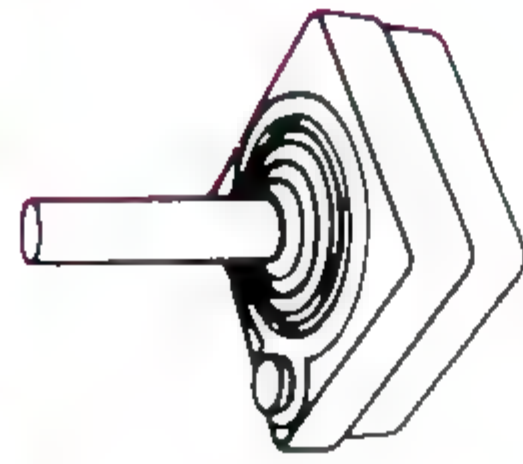
## SELECTEUR DE DIFFICULTE

Il est plus facile pour le joueur débutant de commencer avec le sélecteur de difficulté en position b. Dans ce cas, le château d'eau est deux fois plus large que lorsque le

sélecteur est en position a. Utilisez le sélecteur de difficulté de gauche pour les parties à un joueur.



# HUMAN CANNONBALL



Utilisez vos Commandes à Manette avec ce Game Program™ cartridge. Vérifiez si les commandes sont solidement branchées à votre Video Computer System™ game.

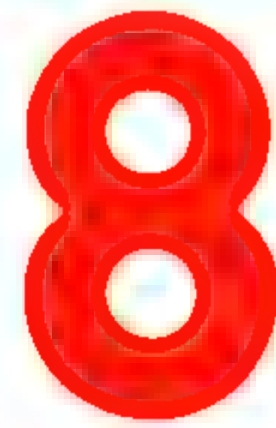
REMARQUE: Chaque variante de jeu comporte une version à un joueur et une version à deux joueurs.

Numero du Jeu	1	2	3	4	5	6	7	8
Position du canon	Choisi au hasard	Choisi au hasard	Choisi au hasard	Au choix du joueur	Choisi au hasard	Choisi au hasard	Choisi au hasard	Au choix du joueur
Vitesse (M/H)	Choisi au hasard	Choisi au hasard	Au choix du joueur	Choisi au hasard	Choisi au hasard	Choisi au hasard	Au choix du joueur	Choisi au hasard
Angle du canon	Au choix du joueur	Au choix du joueur	Au choix du joueur	Choisi au hasard	Au choix du joueur	Au choix du joueur	Au choix du joueur	Choisi au hasard
Château d'eau mobile	Choisi au hasard	Choisi au hasard	Choisi au hasard	Choisi au hasard	Choisi au hasard	Choisi au hasard	Choisi au hasard	Choisi au hasard
Fenêtre mobile	Choisi au hasard	Choisi au hasard	Choisi au hasard	Choisi au hasard	Choisi au hasard	Choisi au hasard	Choisi au hasard	Choisi au hasard

ATARI, INC., Consumer Division, P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

Notice, programme et élément audio-visuel © 1978 Atari, Inc. Printed in U.S.A.





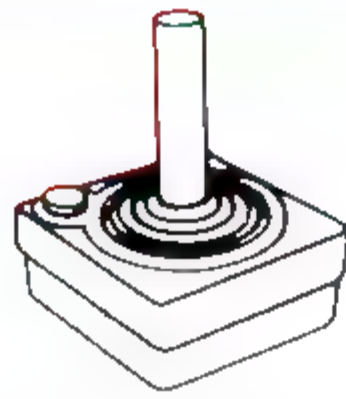
---

# HUMAN CANNONBALL

---



Mit diesem  
ATARI®  
Game  
Program™  
cartridge



benutzen Sie die Knüppelsteuerungen. Überzeugen Sie sich, daß das jeweilige Kabel fest in der linken (LEFT) und rechten (RIGHT) STEUERUNGS-Buchse an der Rückwand Ihres ATARI® Video Computer System™ game steckt. Halten Sie die Knüppelsteuerung so, daß der rote Knopf oben links gegen den Fernsehbildschirm weist.

*Details finden Sie in Abschnitt 3 Ihrer Video Computer System™ Gebrauchsanweisung*

**HINWEIS:** Schalten Sie vor dem Einschieben oder Herausnehmen eines ATARI® Game Programs™ den Konsolenschalter (POWER) stets **AUS** (off). Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt, und die Nutzungsdauer Ihres ATARI® Video Computer Systems™ wird verlängert.

## SO WIRD GESPIELT

Bitte passen Sie auf, die menschliche Kanonenkugel vertraut darauf, daß Ihre Berechnungen stimmen! Sonst macht der Arme eine Fehlhandlung, und Sie sind ohne Punkte, oder verzeichnen einen Fehlschuß!

Das Ziel dieses Spiels besteht darin, den Mann aus der Kanone in des Wasserhochbehälter zu schießen. Dazu müssen Sie Folgendes in Betracht ziehen:

- Den Winkel der Kanone (er bestimmt die Linie oder Flugbahn, die der Mann einnimmt, nachdem er aus der Kanone geschossen wurde.)
- Die Geschwindigkeit (Meilen pro Stunde = MPH), mit der sich

der Mann fortbewegt, nachdem er aus der Kanone geschossen wurde.

- Die Entfernung zwischen Kanone und Wasserhochbehälter.

Diese Werte werden von Ihnen, und/oder dem Computer entsprechend des von Ihnen gewählten Spiels festgelegt. Bei manchen Spielen ist die Kanonenstellung während des Spieles fest. Im Ganzen gibt es 8 Spielvariationen. Jede Spielvariation beinhaltet eine Version für einen Spieler, und eine für zwei. (Siehe Spielmatrix auf der Rückseite.)



# KONSOLENSTEUERUNGEN

Um ein Spiel zu wählen, wird der **Spielwahlschalter** (GAME SELECT) gedrückt. Die Spielnummer erscheint in der oberen rechten Ecke am Bildschirm. Bei Spielen für einen Spieler erscheint eine 1 in der oberen rechten Ecke

des Bildschirms. Eine 2 erscheint (in der oberen rechten Ecke) bei Spielen für zwei Spieler.

Um ein Spiel zu beginnen, wird der **GAME RESET-Schalter** niedergedrückt.

Spielnummer

Spieleranzahl



Winkel Der Kanone

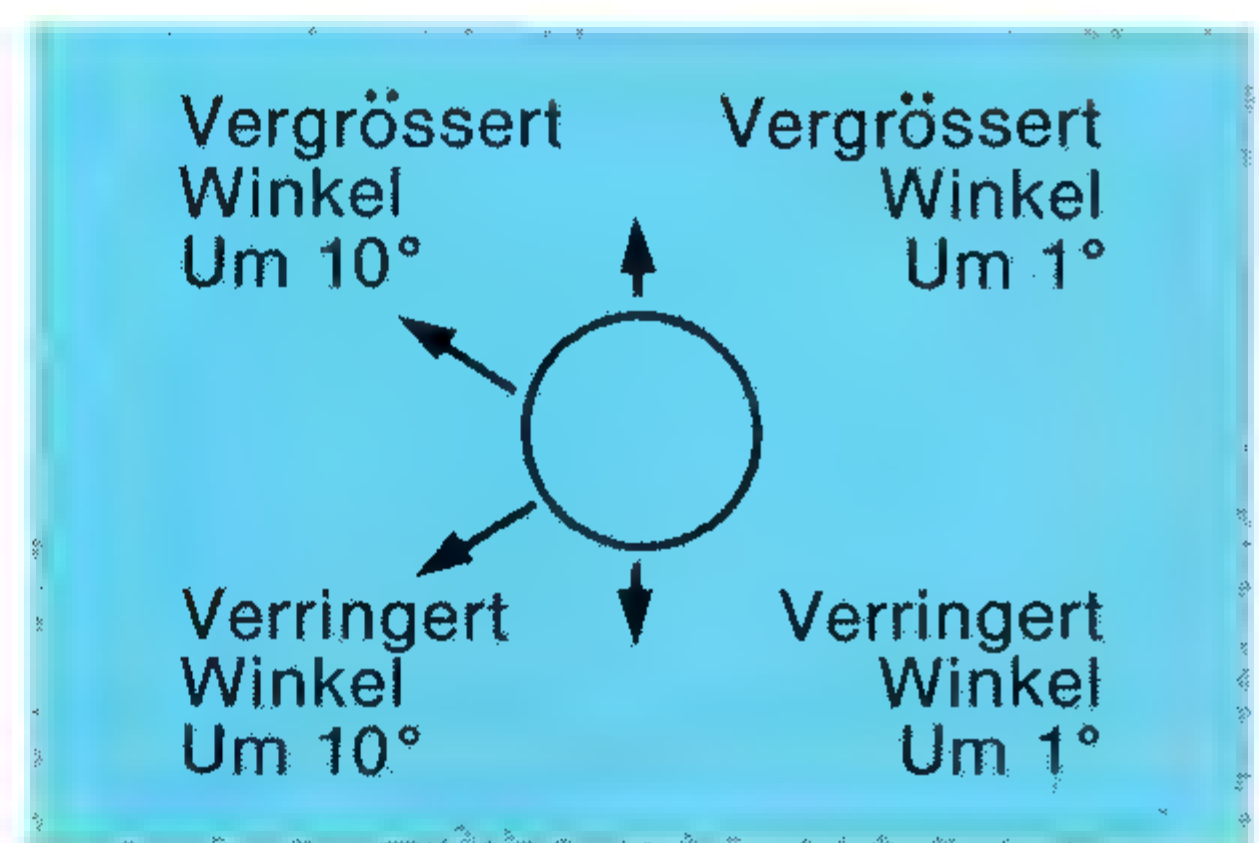
Bewegliches "Fenster"

Wasserhochbehälter

## ANWENDUNGEN DER STEUERUNGEN

Benutzen Sie die Knüppelsteuerung, um die veränderlichen Werte auszugleichen und festzulegen. Drücken Sie den roten Knopf der Steuerung, um den Mann aus der Kanone zu schießen.

Bei Spielen mit verstellbarem Kanonenwinkel fällt der Knüppelsteuerung folgende Funktion zu:





### 3-DEUTSCHE GRUPPE

Der kleinste Kanonenwinkel für alle Spiele ist **20 Grad**. Der weiteste Winkel ist **80 Grad**. Der Kanonenwinkel wird oben in der


Bei Spielen, in denen die Geschwindigkeit (Meilen pro Stunde = MPH) verstellbar ist, funktioniert der Steuerknüppel wie folgt:

Die Höchstgeschwindigkeit für alle Spiele ist **45 MPH**. Es ist möglich (jedoch unvorteilhaft für's Punktesammeln), die Geschwindigkeit bis auf **0 MPH** herabzusetzen. Die Geschwindigkeit wird am Bildschirm oben, direkt über dem Kanonenwinkel, angezeigt. (Beispiel: MPH = 38).

Bei Spielen, in denen die Kanoneneinstellung geändert werden kann, funktioniert der Steuerknüppel wie folgt:

In den Spielen 1, 2, 3 und 4 kann der Wasserhochbehälter vorwärts und rückwärts bewegt werden, **nachdem** der Mann aus der Kanone geschossen wurde. In diesen Spielen funktioniert der Steuerknüppel wie folgt:

Die Spiele 5, 6, 7 und 8 enthalten ein sich bewegendes "Fenster", das am Bildschirm gegenüber dem Wasserhochbehälter zu finden ist. Zielen Sie Ihre Schüsse so, daß der Mann auf dem Weg zum Wasserhochbehälter durch's Fenster fliegt.

Mitte des Bildschirms angezeigt. (Beispiel:  = 26°). Die Kanone selbst vollzieht den Winkel nur annähernd.

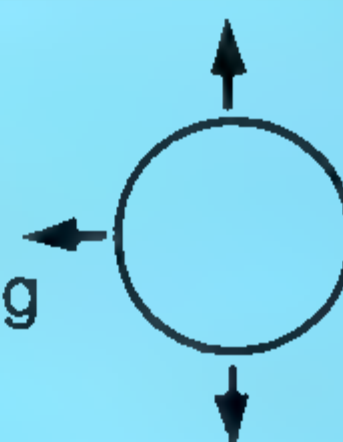
Geschwindigkeit  
Um 1 MPH  
Verringert



Geschwindigkeit  
Um 1 MPH  
Vergrößert

Langsame Linksbewegung

Schnelle  
Links-  
bewegung



Schnelle  
Rechts-  
bewegung

Langsame Rechtsbewegung

Turm Bewegt  
Sich Nach  
Links



Turm Bewegt  
Sich Nach  
Rechts

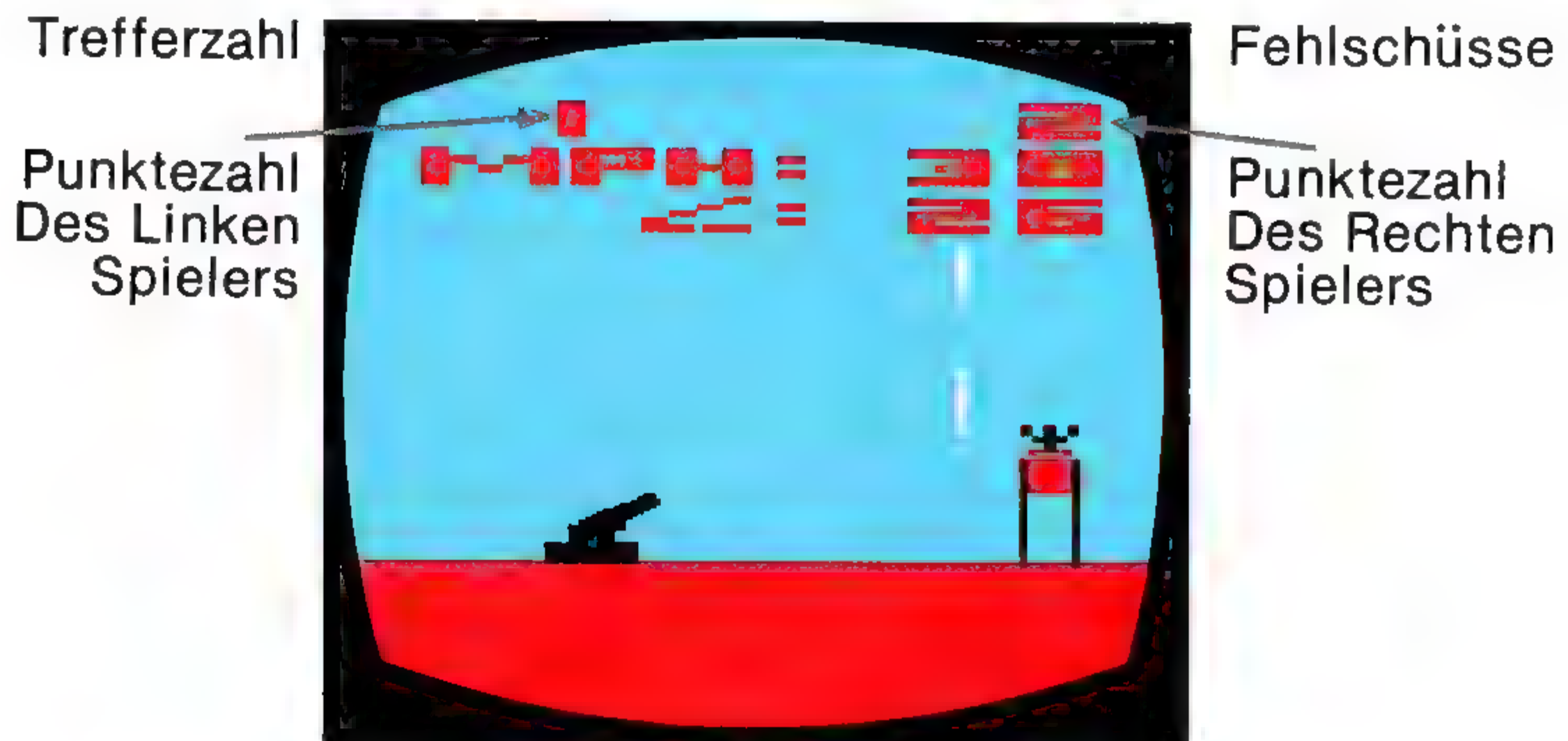
In den Spielen 5, 6, 7 und 8 kann der Wasserhochbehälter nicht bewegt werden.



# PUNKETEZÄHLUNG

In Spielen für einen Spieler erhalten Sie für jeden guten Schuss einen Punkt. Für jeden Fehlschuss verzeichnet der Computer einen Minuspunkt. Ihre

Punktezahl erscheint oben links am Bildschirm. Die Anzahl der Fehlschüsse wird oben rechts angezeigt.



Das Spiel endet nach sieben guten, oder sieben Fehlschüssen.

Bei Spielen für zwei Spieler erhält jeder Spieler für einen guten Schuss einen Punkt. Fehlschüsse wirken sich auf die Punktezahl nicht aus. Der Spieler, der als erster sieben Punkte hat, ist Sieger.

**HINWEIS:** Nachdem ein Spieler 7 Punkte erreicht hat, steht dem zweiten Spieler vor Ende des Spieles noch eine Runde zu.

Die Punktezahl des linken Spielers wird oben links am Bildschirm eingeblendet; die Punktezahl des rechten Spielers erscheint oben rechts.

## SCHWIERIGKEITSSCHALTER (Difficulty)

Für den Anfänger ist es leichter, mit dem Schwierigkeits-(DIFFICULTY-)schalter in der **b**-Stellung zu beginnen. In der **b**-Stellung ist der Wasserhochbehälter doppelt so breit wie in der **a**-Stellung.

Benutzen Sie den linken Schwierigkeitsschalter (LEFT DIFFICULTY) für Spiele mit einem Spieler.

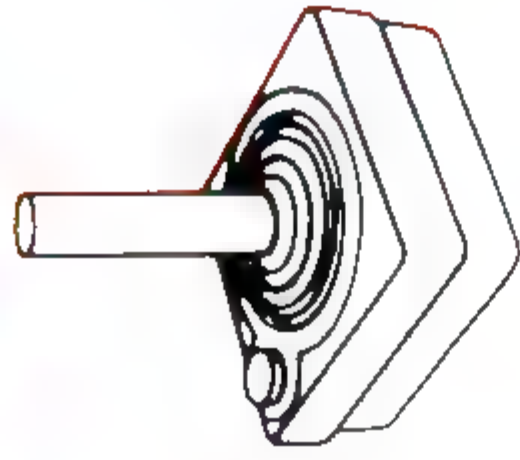


# HUMAN CANNONBALL

3 DEUTSCHE GRUPPE

Benützen sie mit diesem Game Program™ cartridge die Knüppelsteuerungen. Überzeugen Sie sich, daß das jeweilige Steuerungskabel fest mit Ihrem video Computer System™ game verbunden ist.

HINWEIS: Jede Spielvariation enthält eine Version für einen Spieler und eine für zwei Spieler.



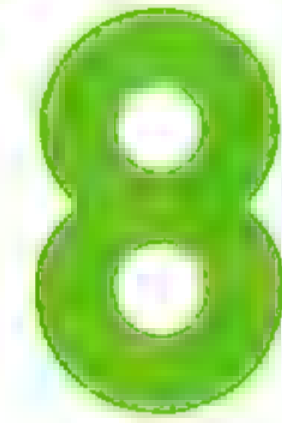
Spielnummer	1	2	3	4	5	6	7	8
Kanonenstellung	Fest	Fest	Computer Zufallswahl	Spieler-Wahl	Fest	Fest	Computer Zufallswahl	Spieler-Wahl
Geschwindigkeit (MPH)	Computer Zufallswahl	Computer Zufallswahl	Spieler-Wahl	Computer Zufallswahl	Computer Zufallswahl	Computer Zufallswahl	Computer Zufallswahl	Computer Zufallswahl
Kanonenwinkel	Spieler-Wahl	Spieler-Wahl	Spieler-Wahl	Computer Zufallswahl	Spieler-Wahl	Spieler-Wahl	Spieler-Wahl	Spieler-Wahl
Beweglicher Wasserhochbehälter	Computer Zufallswahl	Computer Zufallswahl	Computer Zufallswahl	Computer Zufallswahl	Computer Zufallswahl	Computer Zufallswahl	Computer Zufallswahl	Computer Zufallswahl
Bewegliches "Fenster"	Computer Zufallswahl	Computer Zufallswahl	Computer Zufallswahl	Computer Zufallswahl	Computer Zufallswahl	Computer Zufallswahl	Computer Zufallswahl	Computer Zufallswahl

ATARI, INC., Consumer Division, P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

Anleitung, Programm und audio-visueller Teil © 1978 Atari, Inc.

Printed in U.S.A.





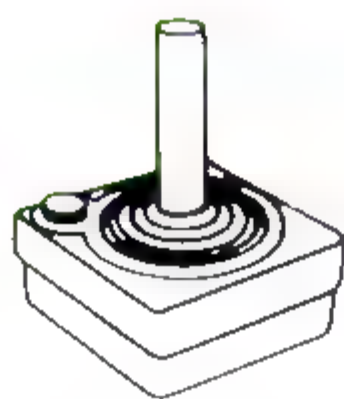
---

# HUMAN CANNONBALL

---



Con questa cassetta si usa il comando a leva (Game Program™ cartridge). Accertarsi che i telecomandi siano saldamente collegati al Computer System (Computer System™ game). Tenere i telecomandi con il pulsante rosso rivolto verso lo



schermo televisivo in alto a sinistra.

*Per ulteriori dettagli vedi Sezione 3 del manuale di istruzioni.*

**NOTA:** Il Computer deve essere spento quando si inserisce o si toglie una cassetta. Ciò ne protegge i componenti elettronici e ne prolunga la vita.

## COME SI GIOCA

Attenzione ora, l'uomo proiettile conta su di voi e sull'esattezza dei vostri calcoli. Altrimenti finirà spiacciato come una torta e voi finirete con zero punti o con un "mancato"!

Lo scopo di questo gioco è di sparare l'uomo dal cannone facendolo andare nella torre d'acqua. Per far ciò, dovete tenere in considerazione le seguenti variabili:

- L'inclinazione del cannone (stabilisce la linea o arco di traiettoria che l'uomo segue dopo essere stato sparato dal cannone).

- La velocità (MPH: miglia all'ora) a cui va l'uomo dopo essere stato sparato dal cannone.
- La distanza tra il cannone e la torre d'acqua.

Queste variabili vengono fissate da voi e/o dal Computer, a seconda del gioco che state facendo. In alcuni giochi la posizione del cannone rimane fissa per tutto il tempo.

In tutto vi sono 8 varianti. Ogni variante prevede una versione per un solo giocatore ed una versione per due giocatori (consultare lo schema sul retro di questo libretto).



## USO DEL COMPUTER

Per scegliere un gioco si usi l'interruttore di selezione gioco (game select). Il numero del gioco appare all'angolo superiore di sinistra dello schermo. Nei giochi per un solo giocatore all'angolo superiore

di destra dello schermo compare un 1. Nei giochi per due giocatori compare un 2.

Per cominciare un gioco, si abbassi l'interruttore di ripristino gioco (game reset).

N° Gioco

N° Giocatori



Inclinazione  
del cannone

Finestra mobile

Torre d'acqua

## USO DEI TELECOMANDI

Per regolare e fissare le variabili del gioco si usa il telecomando a leva. Premete il pulsante rosso sul telecomando per sparare l'uomo dal cannone.

Nei giochi in cui si può regolare l'angolo di inclinazione del cannone, il comando a leva funziona come indicato in figura.

Aumenta  
l'angolo di 10°

Aumenta  
l'angolo di 1°

Diminuisce  
l'angolo di 10°

Diminuisce  
l'angolo di 1°





In tutti i giochi l'angolo minimo di inclinazione del cannone è di 20 gradi. L'angolo massimo è di 80 gradi. A metà dello schermo, com-

Nei giochi in cui si può regolare la velocità (MPH = miglia all'ora), il comando a leva funziona come indicato.


In tutti i giochi la velocità massima è di 45 MPH. È possibile, (ma non pratico ai fini del punteggio), regolare la velocità su 0 MPH. Le velocità compare sullo schermo in alto, appena sopra all'angolo di inclinazione del cannone (esempio MPH = 38).

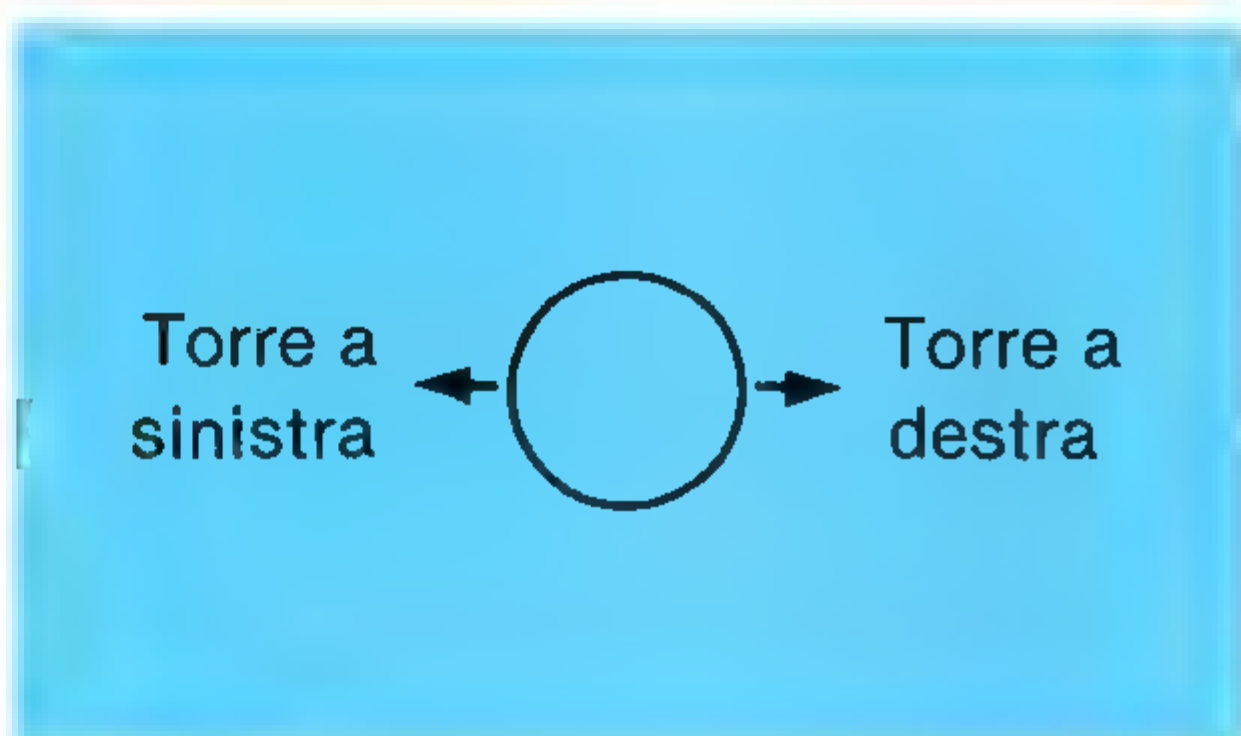
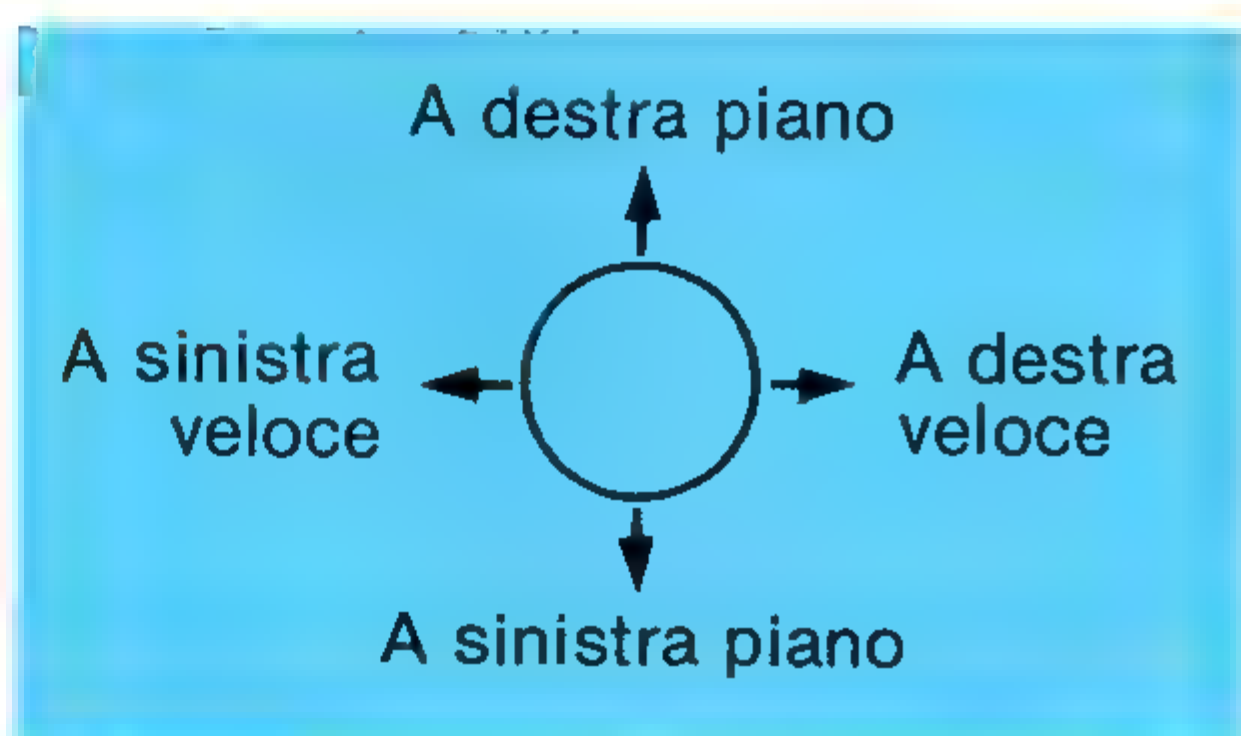
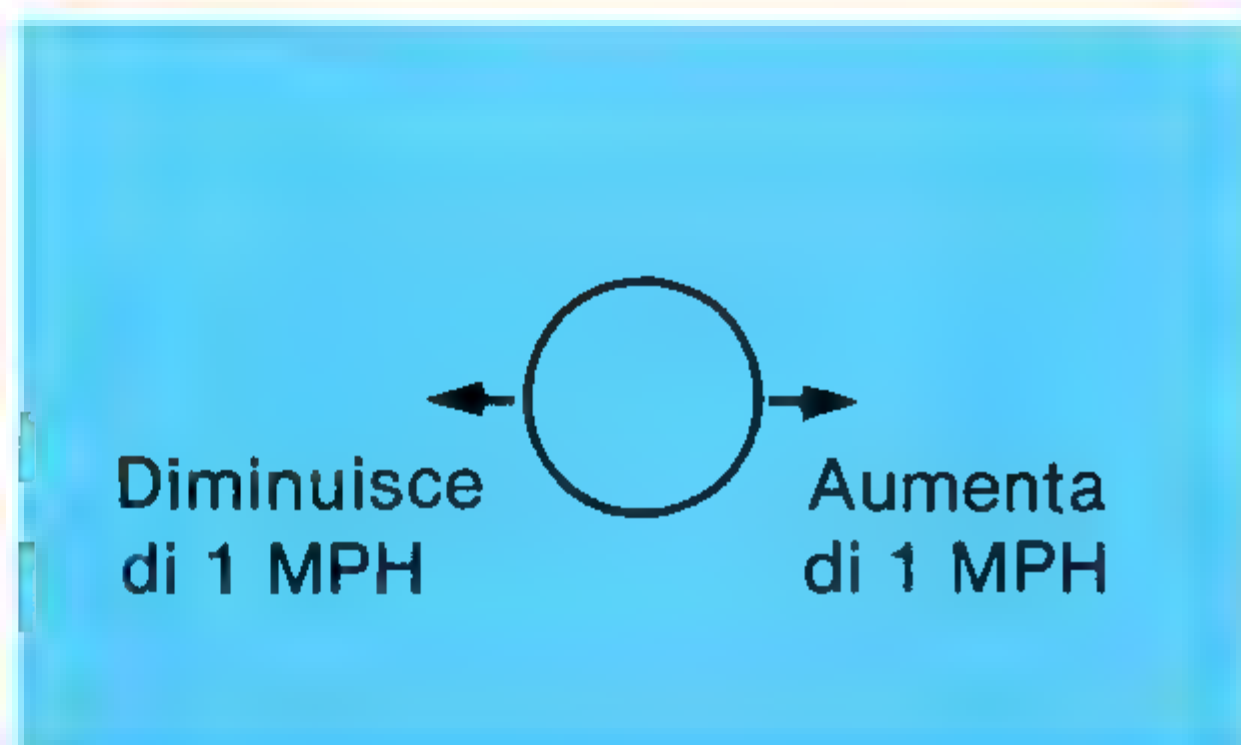
Nei giochi in cui si può regolare la posizione del cannone, il comando a leva funziona come indicato in figura.

Nei giochi 1, 2, 3 e 4, la torre d'acqua può essere spostata avanti e indietro, dopo che l'uomo è stato sparato dal cannone. In questi giochi, il comando a leva funziona come in figura.

I giochi 5, 6, 7 ed 8 hanno una "finestra" mobile, che si trova di fronte alla torre d'acqua sullo schermo. Stabilite il momento dello sparo in modo che l'uomo passi attraverso la finestra nel percorso verso la torre d'acqua.

Nei giochi 5, 6, 7 ed 8, la torre d'acqua non può essere spostata.

pare l'angolo di inclinazione del cannone (esempio:  = 26°). Il cannone di per se indica solo approssimativamente l'angolo di inclinazione.

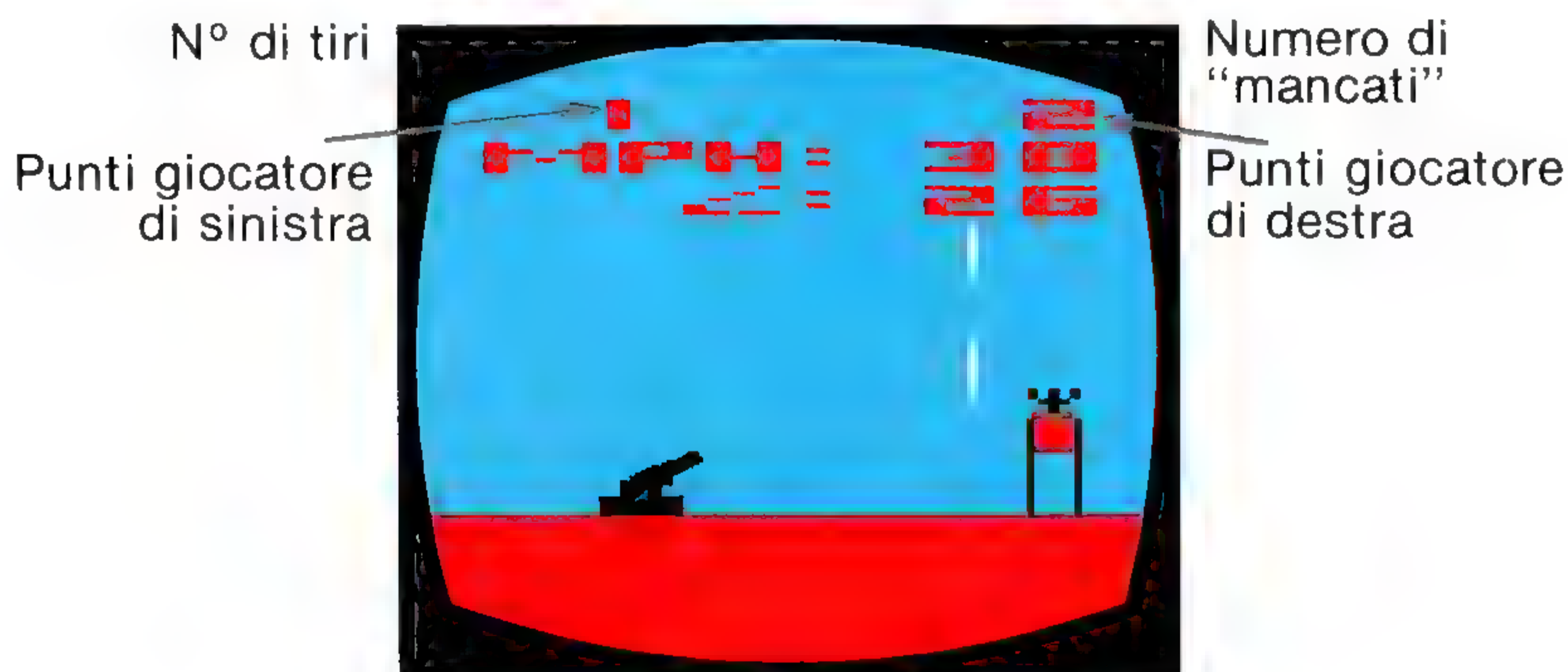




## PUNTEGGIO

Nei giochi per un solo giocatore si totalizza un punto per ogni sparo riuscito. Il Computer registra un punto contro il giocatore per ogni sparo mancato. Il punteggio com-

pare in alto a sinistra sul teleschermo. Il numero di spari mancati compare in alto a destra sul teleschermo.



Il gioco ha fine dopo 7 "spari" riusciti o dopo 7 lanci mancati. Nei giochi per due giocatori ogni giocatore totalizza un punto per 1 "sparo" riuscito. I lanci mancati non hanno alcun effetto sul punteggio. Il giocatore che per primo totalizza 7 punti vince il gioco.

**NOTA:** Dopo che un giocatore ha totalizzato 7 punti il secondo giocatore può fare ancora un tiro prima che il gioco abbia fine.

Il punteggio del giocatore di sinistra compare in alto a sinistra sul teleschermo; il punteggio del giocatore di destra compare in alto a destra sul teleschermo.

## COMMUTATORE DI DIFFICOLTÀ

È più facile per un principiante cominciare con il commutatore di difficoltà in posizione **b**. Nella posizione **b** la torre d'acqua ha una larghezza doppia rispetto a quando il Computer è nella posizione **a**.

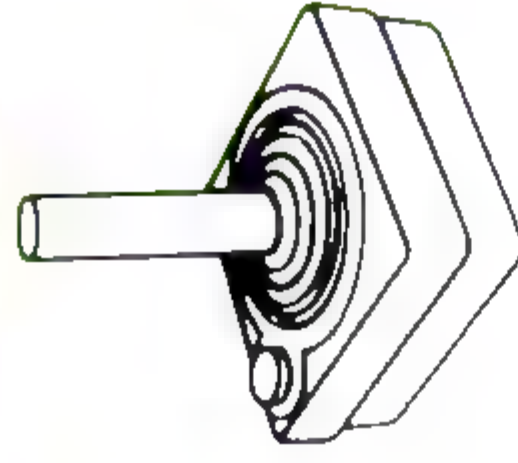
Nei giochi per un solo giocatore usare il commutatore di difficoltà di sinistra.



# HUMAN CANNONBALL

Con questa cassetta usare il Game Program™ cartridge. Accertarsi che lo spinotto dei telecomandi sia sadamente inserito nella presa de Video Computer System™ game.

NOTA: Ogni variante del gioco prevede una versione per un solo giocatore ed una versione per due giocatori.



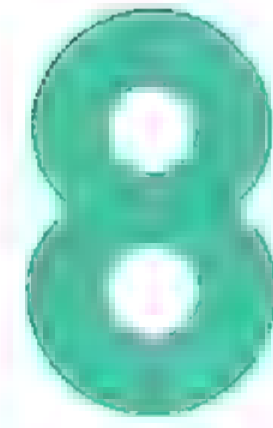
N° gioco	1	2	3	4	5	6	7	8
Posizione del cannone	Fissa	Fissa	A caso	Scelto/a dal giocatore	Fissa	Fissa	A caso	Scelto/a dal giocatore
Velocità	A caso	A caso	Scelto/a dal giocatore	A caso	A caso	A caso	Scelto/a dal giocatore	A caso
Angolo del cannone	Scelto/a dal giocatore	Scelto/a dal giocatore	Scelto/a dal giocatore	A caso	Scelto/a dal giocatore	Scelto/a dal giocatore	Scelto/a dal giocatore	A caso
Torre mobile	Scelto/a dal giocatore	Scelto/a dal giocatore	Scelto/a dal giocatore	Scelto/a dal giocatore	Scelto/a dal giocatore	Scelto/a dal giocatore	Scelto/a dal giocatore	Scelto/a dal giocatore
Finestra mobile								

ATARI, INC., Consumer Division, P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

Manuale, Programma ed elemento Audiovisuale © 1978 Atari, Inc.

Printed in U.S.A.





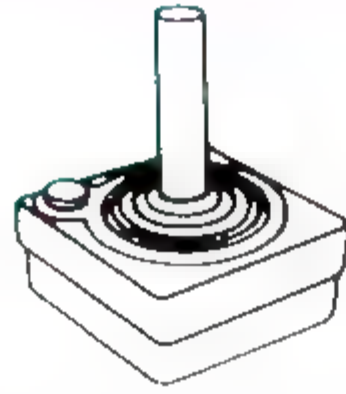
---

# HUMAN CANNONBALL

---



Utilice sus  
Controles  
de Palanca  
de Mando  
para esta



Cassette (Game Program™ cartridge). Asegúrese de que los Controles estén bien conectados a su Sistema Video Computadora (Video Computer System™ game). Coja los Controles con el botón rojo a la izquierda, hacia la pantalla del televisor.

*Vea la Sección 3 de su manual del propietario (Owner's Manual) para más detalles.*

**NOTA:** La Consola deberá estar APAGADA cuando se introduzca o se quite una Cassette. Esto protegerá los componentes electrónicos y prologará la vida de su Sistema Video Computadora Atari.

## COMO JUGAR

¡Cuidado!, la bala de cañón humana cuenta con que usted haga sus cálculos con exactitud. Si no, ella acabará hecha una tortilla, y usted con 0 puntos y perdiendo.

El objetivo de este juego es disparar al hombre desde el cañón y meterlo en el depósito de agua, para realizar esto, usted debe tomar en cuenta las siguientes variables:

- El ángulo del cañón (establece la línea o arco de trayectoria que el hombre sigue después de ser disparado del cañón).

- La velocidad (indicada con MPH - Millas por horas) a la que va el hombre después de ser disparado del cañón.
- La distancia entre el cañón y el depósito de agua.

Estas variables son establecidas por usted y/o la computadora, dependiendo del juego que usted está jugando. En algunos juegos, la posición del cañón permanece fija durante todo el juego. Hay 8 variaciones de juego en total. Cada variación de juego contiene una versión para uno ó dos jugadores. (Vea la Matriz de Juegos en la página final).



# CONTROLES DE LA CONSOLA

Para seccionar un juego presione el pulsador de selección de juego. El número del juego aparece en la esquina superior izquierda de la pantalla. Aparece un 1 en la esquina superior derecha de la pantalla para juegos de un jugador.

talla para juegos de un jugador. Aparece un 2 (esquina superior derecha) para juegos de dos jugadores. Para empezar un juego presione el pulsador de Inicio de Juego.

Numero de Juego

Numero de Jugadores

Angulo del Cañón

Ventana Movil

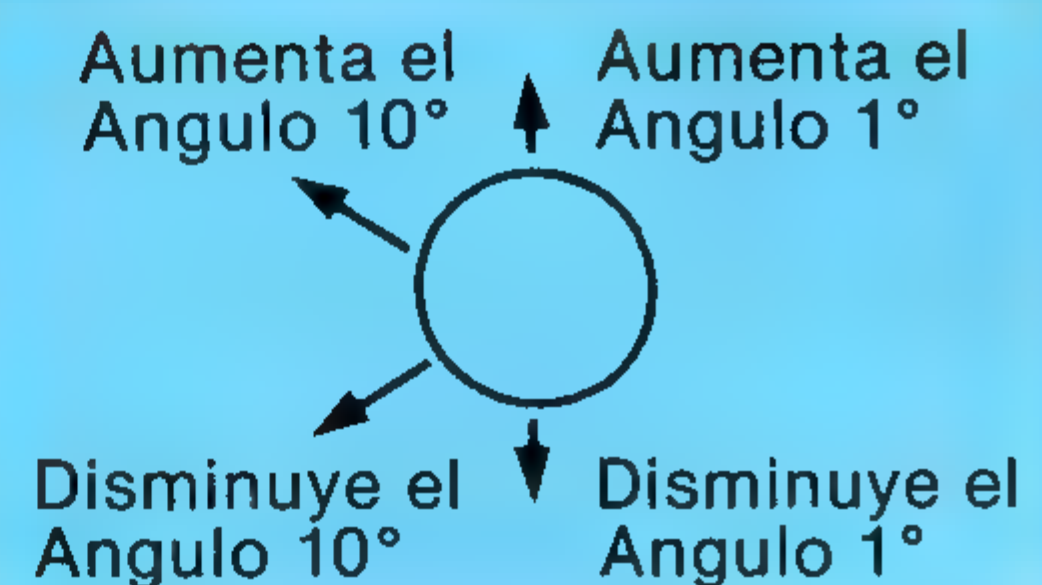
Deposito de Agua



## EMPLEO DE LOS CONTROLES

Utilice su control de palanca para ajustar y establecer las variables del juego. Presione el botón rojo de su control para disparar al hombre del cañón.

En juegos en los que puede ajustarse el ángulo del cañón, la palanca funciona de la manera siguiente:





El ángulo mínimo del cañón para todos los juegos es de 20 grados. El ángulo máximo es de 80 grados. El ángulo del cañón


En los juegos en que la velocidad puede ser ajustada, la palanca funciona así:

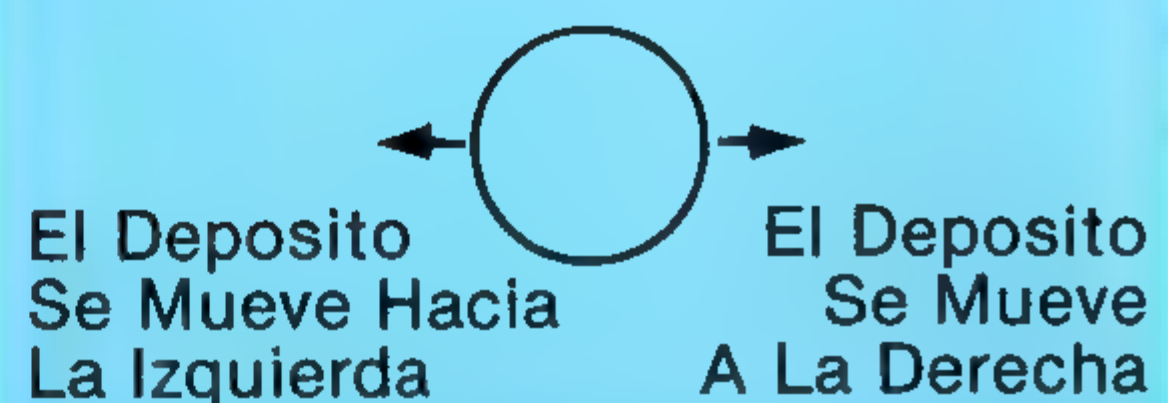
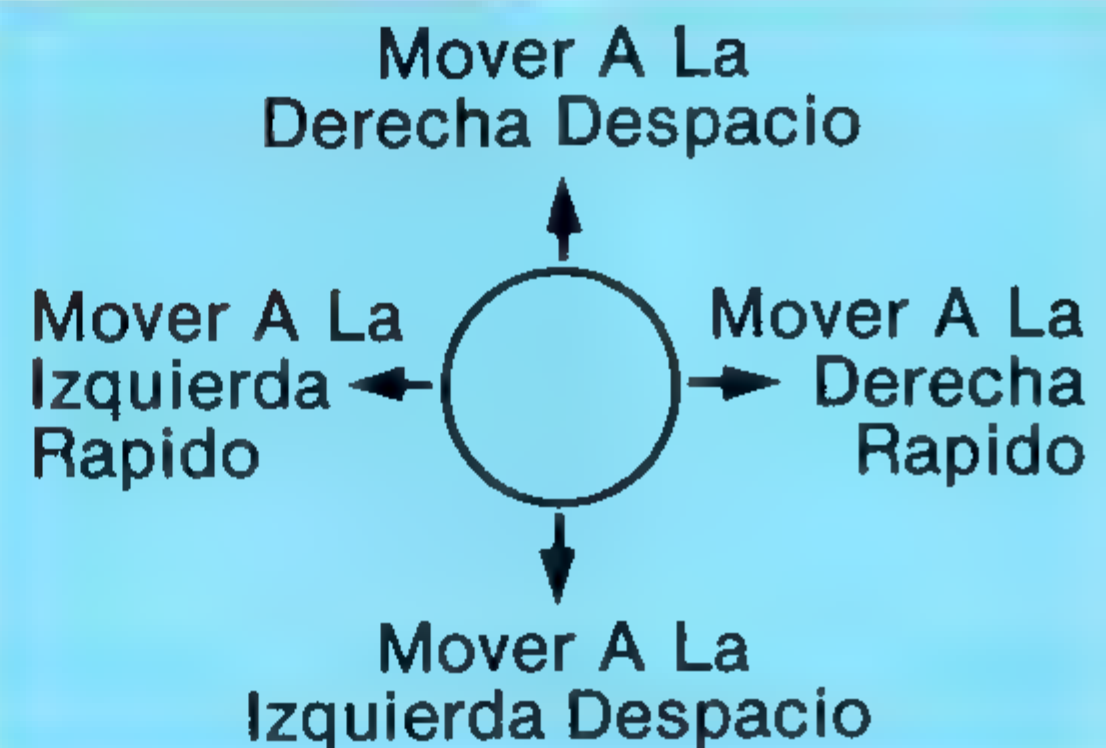
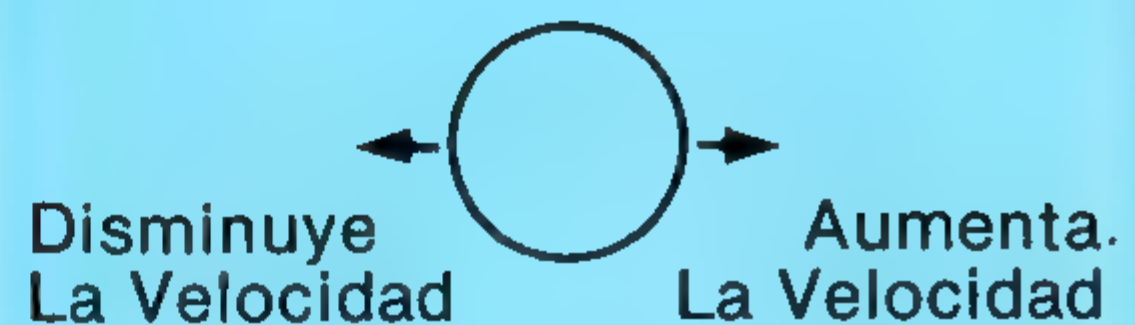
La velocidad máxima para todos los juegos es de 45 MPH (Millas por hora). Es posible (pero no práctico para conseguir puntos) poner la velocidad en 0 MPH. La velocidad aparece en la parte superior de la pantalla, justo encima del ángulo de cañón. (Ejemplo: MPH = 38).

En juegos en los que la posición del cañón puede ser ajustada, la palanca funciona como sigue:

En los juegos 1, 2, 3 y 4, el depósito de agua puede ser movido hacia atrás y hacia delante después de que el hombre sea disparado del cañón. En estos juegos la palanca funciona así:

Los juegos 5, 6, 7 y 8 tienen una "ventana" móvil que es colocada delante del depósito de agua en la pantalla. Calcule su tiro de forma que el hombre pase a través de la ventana en su trayectoria hacia el depósito de agua.

aparece en la mitad superior de la pantalla. (Ejemplo:  = 26). El cañón sólo muestra el ángulo de forma aproximada.

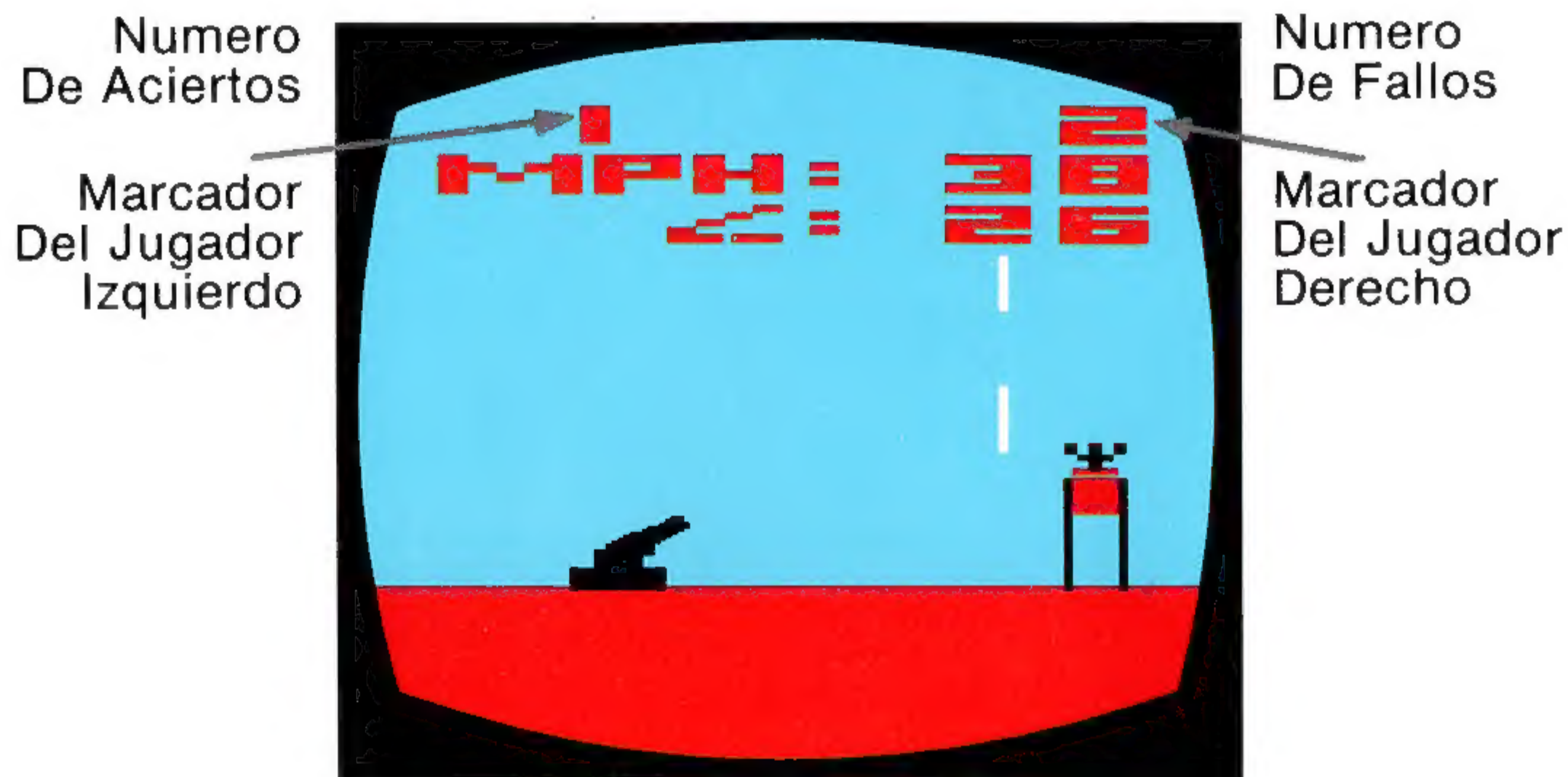




# PUNTUACION

En juegos de un jugador, usted marca un punto por cada tiro acertado. La computadora cuenta un punto en contra de usted por cada fallo. Su puntuación aparece

en la parte superior izquierda de la pantalla. El número de fallos aparece en la parte superior derecha de la pantalla.



El juego acaba después de 7 tiros certeros, ó/y fallos.

En juegos de dos jugadores, cada jugador marca un punto por tiro acertado. Los fallos no influyen en la puntuación. El primer jugador que marca 7 puntos es el ganador.

**NOTA:** Después de que un jugador consiga 7 puntos, el segundo jugador tiene un turno más antes de que el juego finalice.

La puntuación del jugador de la izquierda aparece en la parte superior izquierda de la pantalla; la del jugador de la derecha aparece en la parte superior derecha de la pantalla.

## PROGRAMADOR DE DIFICULTAD

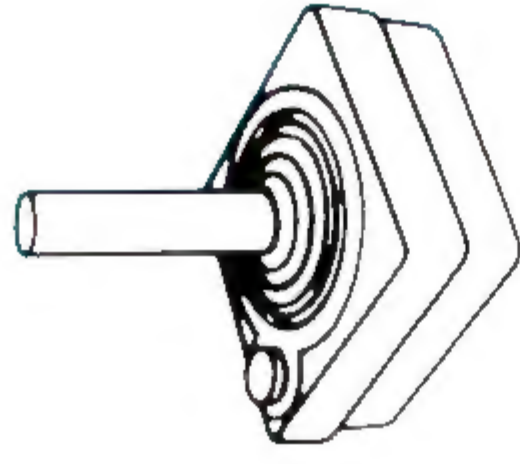
Es más fácil para el jugador principiante comenzar con el Programador de dificultad en posición b. En la posición b, el depósito de agua es el doble de ancho que en la posición a.

Utilice el programador de dificultad izquierdo para juegos de un jugador.



# HUMAN CANNONBALL

Utilice sus controles de palanca de mando con esta Game Program™ cartridge. Asegúrese de que los controles estén bien conectados a su Video Computer System™ game.



**Nota.** - Cada variación de juego contiene una versión para uno o dos jugadores.

Numero de Juego	1	2	3	4	5	6	7	8
Posición del Cañón	Fijo	Fijo	Elegido al azar por la computadora	Elegido por el jugador	Fijo	Fijo	Elegido al azar por la computadora	Elegido por el jugador
Velocidad (MPH)	Elegido al azar por la computadora	Elegido al azar por la computadora	Elegido por el jugador	Elegido al azar por la computadora	Elegido al azar por la computadora	Elegido al azar por la computadora	Elegido por el jugador	Elegido al azar por la computadora
Angulo del Cañón	Elegido por el jugador	Elegido por el jugador	Elegido por el jugador	Elegido al azar por la computadora	Elegido por el jugador	Elegido por el jugador	Elegido al azar por la computadora	Elegido al azar por la computadora
Tonel Movable	Elegido al azar por la computadora	Elegido al azar por la computadora	Elegido al azar por la computadora	Elegido al azar por la computadora	Elegido al azar por la computadora	Elegido al azar por la computadora	Elegido al azar por la computadora	Elegido al azar por la computadora
Ventana Movil	Elegido al azar por la computadora	Elegido al azar por la computadora	Elegido al azar por la computadora	Elegido al azar por la computadora	Elegido al azar por la computadora	Elegido al azar por la computadora	Elegido al azar por la computadora	Elegido al azar por la computadora

ATARI, INC., Consumer Division, P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

Manual, Programa y elemento Audiovisual © 1978 Atari, Inc.

Printed in U.S.A.



# HUMAN CANNONBALL



---

# HUMAN CANNONBALL

---



A Warner Communications Company

---

ATARI, INC., Consumer Division, P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

---

Manual, Program and Audiovisual © 1978 Atari, Inc.

CO16973-27 REV. 1

Printed in U.S.A.